magazine

PlayerS

prendi subito la tua copia omaggio

focus
2042 tra nuove battaglie e momenti amarcord

funkomania
uscite pop "da brividi"

games review
far cry 6
metroid dread
fifa 22
alan wake remastered

fut strategy
starter ligue 1 - FUT 22

75 | novembre

DESIGNED FOR XBOX

nacon

REVOLUTION X

La performance sulla punta delle tue dita

Controller professionale wired per Xbox Series X|S, Xbox One e PC (Windows 10)

- 4 tasti di selezione rapida personalizzabili manualmenteo tramite software*
- Joystick (ALPS) con ampiezza riducibile da 44° a 30°
- Accessori: 6 pesi aggiuntivi, 6 anelli per la modifica degli angoli dei joystick, 6 copri stick, custodia di trasporto
- Profilo Standard o Avanzato tramite l'applicazione*Revolution X (Microsoft Store):
  - Creazione di profili personalizzati (4 profili memorizzabili nel controller)
  - Regolazioni complete dei joystick e dei grilletti
  - Croce a 4 o 8 direzioni
  - Regolazione degli effetti luminosi RGB e dei motori di vibrazione
- Jack cuffie 3,5 mm per l'audio e la chat (cuffie non incluse)
- Accesso Dolby Atmos®* incluso (cuffie necessarie)
- Cavo USB intrecciato da 3 m (incluso) Software

XBOX

Dolby ATMOS

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 75 | novembre 21
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Alex Campanelli
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Federico Baglivo
Diego Pierantoni

Carissimi Players,
è veramente un piacere essere tornati ormai alla normalità in tutti i sensi, a questo punto dell'anno come di consueto si fa un bilancio dei giochi sportivi e ci si immerge negli sparatutto. Quest'anno è mancato il confronto tra i due giochi calcistici e ne abbiamo sentito la mancanza.
Dispiace che il vecchio caro PES, una volta addirittura gioco principe, abbia finito per far parlare di sè sui social solo per gli innumerevoli meme. A parte la scelta, discutibile o meno, di passare ad essere un free to play, è stata solo la qualità imbarazzante del prodotto ad avere risalto. Un insulto alla memoria dei vecchi fasti.
Entrando nella stagione dei giochi action / fps non possiamo che salutare il ritorno in pompa magna di Battlefield con una produzione mastodontica che i fans attendevano ormai da tempo.
Dedichiamo un ampio special all'avvenimento e, per rendere i fans ancora più contenti, regaliamo in esclusiva la sacca militare a tutti i nostri lettori che avranno prenotato il gioco.
L'incrocio con Call of Duty è veramente serrato: quando uno va di retrò l'altro si butta sul futuristico e viceversa.
Tra un annuncio e l'altro non ci si è nemmeno accorti che sono già imminenti le offerte del black Friday e si comincia a annusare il profumo del Natale.
Naturale che non vi deluderemo i nostri lettori che avranno in negozio una serie di offerte speciali ed opportunità per dar fondo a tutti i risparmi.
Insomma bentornata normalità.
Buona lettura e alla prossima

BC

04 focus 2042 tra nuove battaglie e momenti amarcord

10 review far cry 6

13 coming soon halo infinite

14 review metroid dread

16 electronics nuove cuffie da gaming H6PRO di EPOS

17 inserto calendario uscite - poster del mese

21 fut strategy Starter Ligue 1 FUT 22

23 retrogaming 1995 clock tower

24 review fifa 22

26 magic world izzet control

28 review alan wake remastered

30 funko mania uscite pop "da brividi"

32 smartmania Galaxy A52s 5G il più completo della fascia media

34 coming soon Big Brain Academy: Sfida tra menti

2042 tra nuove battaglie e

siamo ormai in dirittura d'arrivo e finalmente stiamo per catapultarci nelle mastodon promette di rivoluzionare il mondo degli shooter multiplayer

Battlefield 2042 interrompe il digiuno dei fan della saga che dura ormai dal 2018 e ci riporta in campi di battaglia più moderni e anzi, in questo caso futuristici visto che come recita il titolo, questo sesto capitolo ufficiale della serie sarà ambientato nel non così lontano 2042 (Battlefield 1 viene considerato uno spin-off).
La prima grande novità che ha fatto storcere il naso a molti appassionati è che il gioco sarà interamente multiplayer, senza nessuna modalità narrativa in single player, dicendo quindi addio anche alle Storie di Guerra tanto apprezzate negli ultimi due capitolo.
La scelta di DICE è controversa certo, ma risulta anche essere un vero ritorno alle origini per la serie visto che è nata come gioco multiplayer con Battlefield 1942, gioco con il quale l'assonanza nel nome appare ovvia, come a sottolineare la scelta degli sviluppatori di tornare a dominare il campo degli sparatutto multiplayer.
Di certo la narrazione in Battlefield è sempre stata apprezzata e spettacolare dal punto di vista visivo, soprattutto a partire da Battlefield 3 dove il Frostbite dava il meglio di se durante le fasi in singleplayer, ma questa scelta da parte degli sviluppatori ci porterà un gioco mastodontico dal punto di vista dei contenuti, con una varietà di opzioni e modalità che ci accompagneranno per centinaia di ore.

Le novità più importanti in Battlefield 2042 saranno le due nuove modalità di gioco Hazard Zone e Portal che affiancheranno il multiplayer classico della serie che abbiamo provato affondo nella Beta.

Torneranno le storiche modalità Conquista e le varie playlist di deathmatch in tutte le salse, con l'aggiunta di diverse novità che abbiamo apprezzato nella beta del gioco, a partire dal numero massimo di giocatori per ogni partita, fino a 128 giocatori su console next-gen e PC (64 giocatori su old gen), un numero di forze in campo davvero mastodontico che promette una continua frenesia e una vera e propria guerra tra fazioni.

In Battlefield 2042 la modalità Conquista è stata ampliata nel numero di obbiettivi da conquistare, con una divisione delle mappe in vari settori che dovremo controllare per poter avanzare ai prossimi obbiettivi e arrivare a ridurre il numero di rientri disponibili per l'avversario.
Le nuove mappe di Battlefield 2042 permettono nuove opzioni, come la possibilità di disporre gli obbiettivi in maniera verticale, portando i

e momenti amarcord

tiche battaglie di Battlefield 2042, il nuovo sparatutto in prima persona di DICE che

giocatori a combattere su più piani di un edificio, oppure permettere dei collegamenti sotterranei che collegano diversi settori, permettendo aggiramenti e attacchi a sorpresa (come accade nella mappa Orbital).

Un'altra grande novità in Battlefield 2042 è quella degli Specialisti, un nuovo sistema di scelta del personaggio che manda in pensione le vecchie classi.

Potremo scegliere il nostro operatore tra i dieci disponibili al lancio, ognuno dotato di un'abilità passiva e di un equipaggiamento speciale da utilizzare in campo, come per esempio la pistola per curare i compagni di Maria Falck che è lo Specialista medico. La lista degli Specialisti siamo certi verrà ampliata attraverso le varie stagioni del gioco, sulla falsariga di quanto accaduto con Raimbow Six Siege attraverso gli anni, ma si manterrà la libera scelta delle armi, permettendo ai giocatori di scegliere lo Specialista che più gli aggrada e che possa rendersi più utile alla squadra, ma senza alcun limite sulla dotazione personale.

Torna poi il sistema "levolution" che andrà a modificare le mappe di gioco in tempo reale in base alla distruzione che scateneranno i giocatori sugli edifici e anche in base a particolari eventi programmati all'interno di ogni mappa, come il colossale tornado che si scatena sulla mappa della Guyana che abbiamo apprezzato nel trailer di annuncio del gioco. Un evento del genere cambia totalmente il modo di approcciare alla mappa, rendendo scarsa la visibilità nella zona interessata, che diventerà anche una trappola mortale per i velivoli.

Un altro evento spettacolare è quello legato al lancio del missile su Orbital, che avrà due possibili finali che dipenderanno dalle azioni dei giocatori.

Infatti qualora il missile partisse con successo la zona di lancio si aprirà permettendo nuovi passaggi, ma se il missile verrà distrutto dai giocatori quando è ancora a terra, la

stazione di lancio esploderà, trasformando la zona in un inferno di fuoco e detriti.
Le premesse per quanto riguarda la distruzione del mondo di gioco sono quindi parecchio buone e siamo sicuri che DICE abbia fatto un lavoro di pari livello per tutte le mappe di gioco, offrendo al giocatore diverse possibilità di azione e distruzione, un marchio di fabbrica della serie Battlefield, dove ci siamo ormai abituati a uccidere un cecchino sul tetto tirando giù direttamente l'edificio, una possibilità che in Battlefield 2042 ci verrà concessa in maniera ancora più esagerata.
Per quanto riguarda lo shooting e il gameplay vero e proprio, la Beta su questo risultava ancora un po' arretrata, perciò rimandiamo tutti i giudizi in sede di recensione, mentre parliamo delle due grandi novità del gioco, la modalità Hazard Zone e Portal.

Hazard Zone è il punto di congiunzione tra Battlefield 2042 ed Escape from Tarkov, una modalità di gioco dove 32 giocatori divisi in team da 4 si scontreranno in una mappa di gioco presa dal multiplayer con l'obbiettivo di recuperare dei dati ed esfiltrare con successo.

I punti di estrazione verranno decisi a sorte e saranno attivabili solamente da 2 squadre e in due soli momenti della partita, a metà e allo scoccare del 12 minuto.
Anche se sembra ci sarà un sistema di respawn limitato durante le partite, come in Escape from Tarkov il loot e le armi in nostro possesso verranno perse in maniera permanente una volta morti sul campo di battaglia, favorendo quindi un'azione più ragionata e tattica, dove il gioco di squadra e il sapersi muovere sul campo di battaglia saranno fondamentali per la vittoria finale.
Altra mastodontica modalità che ci aspetterà in Battlefield 2042 sarà Portal, un vero e proprio museo videoludco, dove potremo rivivere il glorioso passato della serie Battlefield giocando nelle mappe storiche della serie, rivisitate e aggiornate con il Frostbite che muove Battlefield 2042, utilizzando armi e operatori dei vari capitoli e come se non bastasse, ci viene data la possibilità di mischiare le carte in tavola attraverso un vasto editor, che permetterà di creare partite personalizzate da condividere con la community.
Tra le mappe di Battlefield 2042 Portal troviamo le storiche El Alamein del primissimo 1942, Noshahr Canals e Caspian Border di Battlefield 3 e Valparaiso del primo Bad Company, alle quali probabilmente se ne aggiungeranno altre nel futuro.

la carne sul fuoco è tanta, una quantità esagerata che fa di Battlefield 2042 il gioco multiplayer più atteso e probabilmente un successo annunciato negli shooter, dove ormai regnano sovrani i battle royale e dove probabilmente, Battlefield 2042 potrebbe tornare a dominare proprio grazie alla scelta di non competere con i vari Warzone e Fortnite, ma andando a riprendersi quella community che aveva popolato i server di Battlefield 3 e 4 per decenni e che non vede l'ora di tornare a fare sul serio

THRUSTMASTER®

T150 FORCE FEEDBACK

POWER OF SILENCE

28 CM DIAMETER
11 INCHES DIAMTER

270° - 1080°
ROTATION ANGLE

FORCE FEEDBACK
REACTIVE

UNIQUE BELT-PULLEY SYSTEM
SMOOTH DRIVING

PS4™ / PC
MULTI-PLATFORM

©2020 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are the property of their respective owners. Illustrations not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

* offerta valida esclusivamente per le prenotazioni - salvo esaurimento scorte promozionali

© 2021 Electronic Arts Inc.
Questa offerta ha finalità esclusivamente promozionali e non ha alcun valore monetario. L'offerta scade il 22 ottobre 2021. Valida solo per i nuovi acquisti di "Battlefield 2042" ("prodotto"). Offerta valid venduta o rimborsata in denaro o altri beni o servizi. non può essere combinata con altre offerte promozionali o sconti, se non previa espressa autorizzazione di EA; non può essere combinata con una Per giocare e accedere alle funzionalità online potrebbero essere richiesti una connessione a internet, un account EA, l'accettazione dell'accordo con l'utente di ea (terms.ea.com/it), la registrazione co di ea (privacy.ea.com/it). L'età potrebbe variare, consultare https://o.ea.com/ea/child-access-it e l'account per la relativa piattaforma per i dettagli. Gli aggiornamenti obbligatori dei contenuti possono della larghezza di banda, e richiedere un acquisto aggiuntivo per accedere. EA si riserva la facoltà di interrompere la fruibilità delle funzioni online dopo un preavviso di 30 giorni pubblicato all'indiriz quando disponibili. Include acquisti all'interno del gioco.

ATTLEFIELD™ 2042

PRENOTA SUBITO PER RICEVERE*

SFONDO SCHEDA GIOCATORE **SBARCO** E PIASTRINA **VECCHIA GUARDIA**

MR. CHOMPI
PORTAFORTUNA ARMA EPICO

BAKU ACB-90
COLTELLO EPICO DA CORPO A CORPO

ESCLUSIVA ONGAME NETWORK*

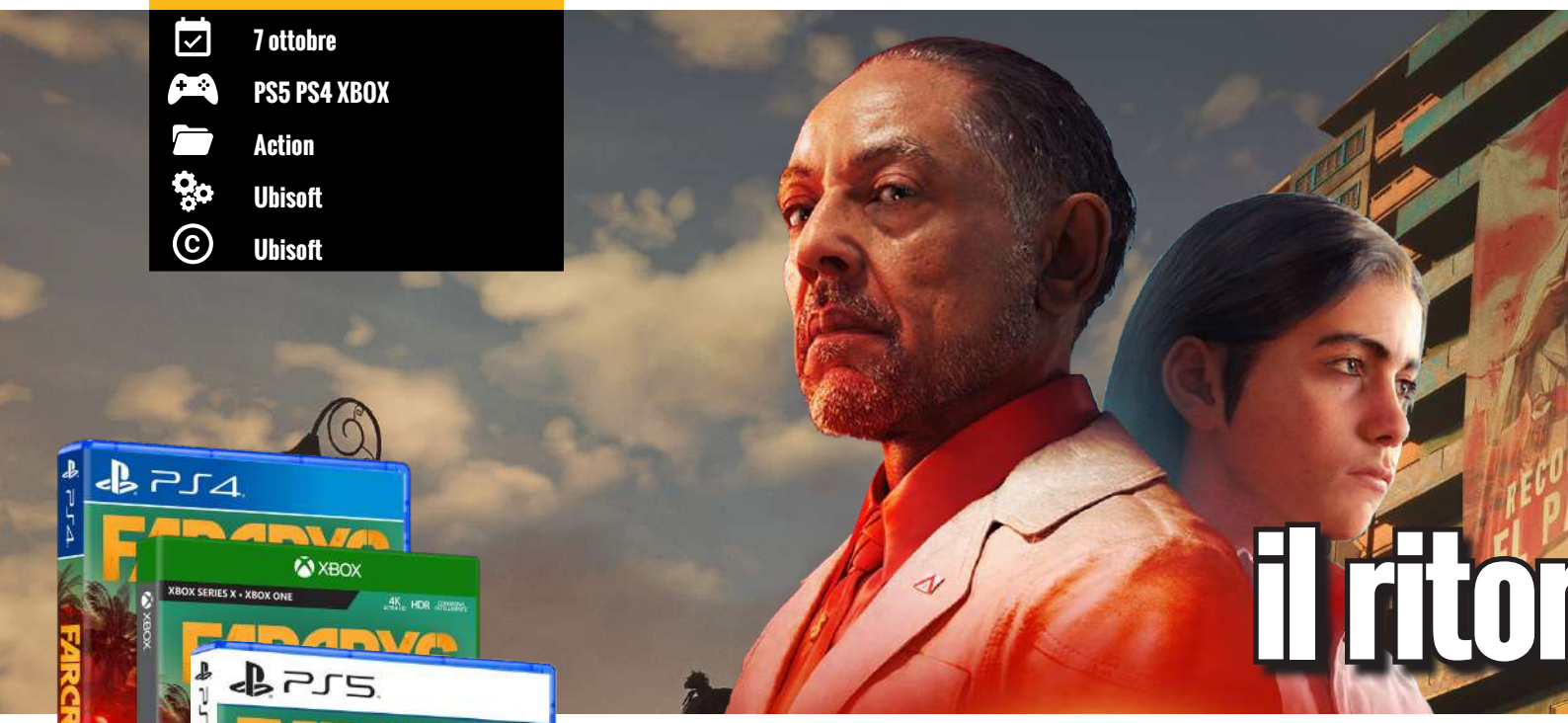
PRENOTA SUBITO PER OTTENERE LA SACCA MILITARE IN OMAGGIO

a solo su www.origin.com o presso i rivenditori online partecipanti. L'offerta non può essere sostituita, scambiata, a qualsiasi carta prepagata riscattabile per il contenuto applicabile. Offerta non valida ove proibita o limitata dalla legge. on il codice monouso del prodotto e un account per la relativa piattaforma. Si applica la politica sulla privacy e sui cookie essere scaricati automaticamente, richiedere uno spazio di memorizzazione aggiuntivo, essere soggetti a costi per l'uso o www.ea.com/it-it/service-updates. Consulta i dettagli del prodotto finale alla pagina www.ea.com/it-it/legal, se e

DICE™ Electronic Arts

Fracry 6

- 7 ottobre
- PS5 PS4 XBOX
- Action
- Ubisoft
- Ubisoft



il ritor

la serie Far Cry è ormai diventato un appuntamento fisso nell'offerta Ubisoft, che come sappiamo tende a standardizzare il suo parco giochi per quanto riguarda gli open world, cercando di prendere spunto dai propri brand per offrire un'esperienza di gioco sempre completa, appagante e ricca di contenuti

Far Cry è l'esempio lampante di "gioco alla Ubisoft", un'avventura open world con una storyline ben scritta, cattivi memorabili e tutti gli elementi di gameplay che negli anni hanno funzionato nei capitolo precedente, con una progressione ormai piuttosto standard basata sui livelli e la conquista dei territori che funge da filo conduttore alla trama.
Se con il quinto capitolo la questione livelli era diventata un po' dura da digerire, fino al trasformare il gioco in una sorta di RPG in Far Cry New Dawn con la comparsa dei temibili numeri ad indicare i danni inflitti, con Far Cry 6 gli sviluppatori hanno da subito raddrizzato il tiro, tornando ad un'azione più simile a quella vista nei precedenti capitoli e andando a ritoccare al ribasso gli elementi GDR, restituendo alla serie un gameplay più improntato all'azione, piuttosto che al crafting e alla raccolta convulsiva di materiali.

Il primo grande cambiamento in Far Cry 6 lo si ha non appena iniziamo a sputare piombo, grazie allo shooting completamente rinnovato rispetto al passato, caratterizzato da uno stampo decisamente più realistico.

Il rinculo delle armi e le animazioni del personaggio durante le copiose sparatorie che ci troveremo ad affrontare, sono molto più realistiche ed appaganti rispetto al quinto capitolo ed è stata aggiunta anche una bellissima "gioia dell'headshot" che farà felici i puristi del cecchino.
Inoltre l'aggiunta di diverse armi artigianali e delle abilità Supremo, rendono il gameplay di Far Cry 6 ancora più frenetico e caotico (in senso buono), permettendo al giocatore di sbizzarrirsi e scegliere l'approccio migliore per ogni missione, riuscendo ad accontentare sia i giocatori più tattici e stealth, sia i player più impulsivi che non vedono l'ora di bersagliare il nemico.
Con le abilità Supremo questi ultimi avranno pane per i propri denti visto che il nuovo gadget che ci aiuterà a soverchiare il regime di El Presidente consiste in uno zaino molto speciale, che potrà sparare missili teleguidati o emettere un potente segnale EMP o anche un'esplosione di fuoco perché no, il tutto soggetto a un cooldown temporale che, migliorando con sapienza la nostra attrezzatura potremo ridurre drasticamente.
D'altro canto per i giocatori più improntati allo stealth, Far Cry 6 mette a disposizione una selezione di diverse armi silenziose tra cui i classici fucili da cecchino, carabine o l'immancabile arco, per arrivare poi alle armi uniche fai da te, tra i quali troviamo una silenziosa e letale sparachiodi o "La Sorpresa", un letale fucile da cecchino capace di atterrare ogni tipo di nemico dalla distanza.
Al nostro arsenale vanno poi aggiunti una varietà di veicoli personalizzabili e armati fino ai denti e ultimi ma non meno importanti i nostri "Amigos", i teneri cucciolotti che ci supporteranno in battaglia tra cui troviamo un simpatico coccodrillo di nome Guapo, specializzato nell'azzannare i nemici alla giugulare oppure il tenero Chorizo, il bassotto a rotelle visto nei vari trailer che confonderà i nemici grazie al suo essere carino e coccoloso.
Far Cry 6 però non è solo un semplice FPS dove dover eliminare il nemico a suon di proiettili, ma dovremo impegnarci anche nella crescita della Rivoluzione a

rno di un nemico all'altezza

Yara, costruendo e migliorando i quartier generali delle principali fazioni rivoluzionarie che incontreremo nel paradiso cubano, andando di conseguenza ad accrescere i nostri benefici, sbloccando nuove armi e possibilità di esplorazione come la tuta alare o punti di viaggio rapido più rapidi che torneranno utili proseguendo nel gioco visto che Yara è davvero grande. Ci sarà poi da pensare al miglioramento della nostra attrezzatura, con un semplice sistema di crafting che oltre al creare mirini, silenziatori e tipologia di munizioni, permetterà di equipaggiare delle abilità passive sulle armi che ci forniranno degli importanti benefit in azione, da scegliere sapientemente in base alle nostre abitudini di gioco.

Ma il vero punto di forza per Far Cry 6 oltre ad un gameplay che si è semplicemente riconfermato ricco e di gran livello è Yara, l'incredibile ambientazione dalla forte ispirazione cubana che ci ha letteralmente stregato.

Yara è un'ambientazione totalmente diversa dalla varietà di biomi del Kyrat o dalla realistica seppure poco mordente ambientazione statunitense vista in Far Cry 5, Yara è un qualcosa che riesce ad avvicinarsi alla perfezione delle Rook Islands di Far Cry 3, con una varietà di ambientazioni che spaziano dalle cittadine tipicamente cubane, ferme agli anni '50 per via del blocco imposto da El Presidente Anton Castillo, ad una vasta varietà di spiagge, foreste, piccoli insediamenti costieri, fino ai più moderni avamposti militari. Il tutto ben amalgamato e appagante dal punto di vista grafico, visto che Ubisoft ha fatto un ottimo lavoro con Far Cry 6, andando a migliorare la resa visiva del titolo sia sulla versione old gen, ma soprattutto sul next-gen dove in più di un'occasione siamo rimasti a bocca aperta ad ammirare i tramonti yarani.

Inoltre lo abbiamo già citato diverse volte senza mai parlarne nello specifico, ma El Presidente Anton Castillo è finalmente un nemico all'altezza di Vaas, una spanna sopra a Pagan Min e al poco incisivo Joseph Seed del quinto capitolo.

L'interpretazione di Giancarlo Esposito è magistrale e nel complesso tutta la recitazione per i protagonisti e comprimari è migliorata rispetto al passato, sia nel doppiaggio che nelle espressioni facciali.

Dal punto di vista narrativo Far Cry 6 è potente, una storia che tirandola dritta ci terrà impegnati per almeno 25 ore di gioco e che in più di un'occasione risulterà memorabile e come se non bastasse, potremo condividere l'esperienza con un amico grazie alla co-op che ci permetterà di affrontare l'intera campagna in cooperativa.

Far Cry 6 è il Far Cry che ci si aspettava da Ubisoft e anche di più, un capitolo immancabile per gli amanti della serie e per chiunque voglia divertirsi con un gioco d'azione

SERIES S

ACQUISTA A SOLI

€ 179,99

PORTANDO LA TUA XBOX USATA

offerta valida fino al 30 novembre - salvo esaurimento scorte promozionali

8 dicembre

Halo infinite

da sempre una delle serie di videogiochi più amate e celebri

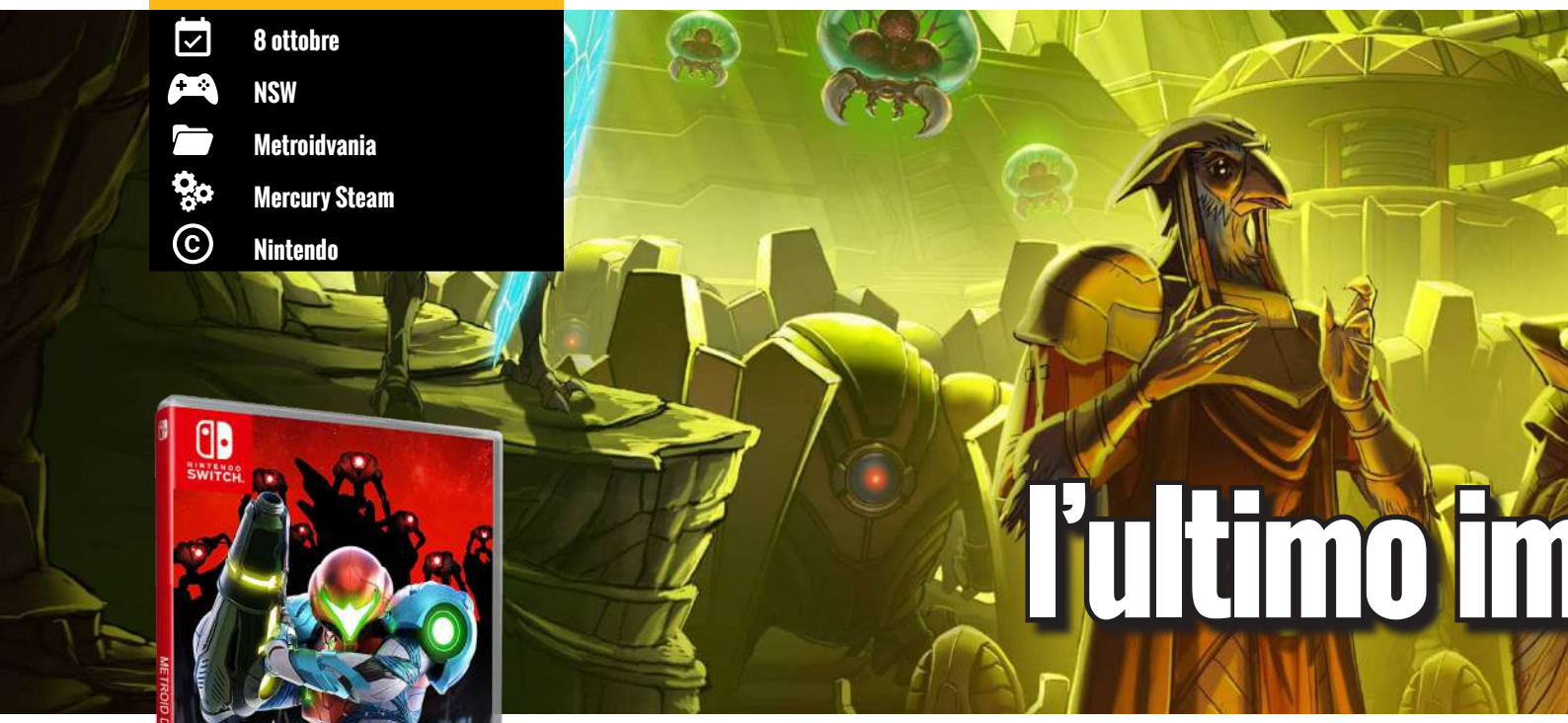
Appartenente alla categoria degli sparatutto in prima persona, la serie è oggi composta da sei capitoli principali, sei spin-off e due remake. Con oltre 65 milioni di copie vendute in tutto il mondo, ancora oggi non manca di sorprendere i suoi fan con novità e migliorie che rendono l'esperienza di gioco sempre più entusiasmante e coinvolgente. A quasi sei anni dall'ultimo titolo della saga principale, Halo 5: Guardians, è ora atteso Halo Infinite, che permetterà ai gamer di tornare nell'amato contesto bellico. Caratterizzato da uno sviluppo particolarmente lungo e complesso, durante il quale si sono resi ulteriormente realistici e ricchi di dettagli gli scenari, il videogioco presenterà alcune delle caratteristiche principali della saga e assenti negli ultimi capitolo, come ad esempio lo split screen. Interamente dedicato al personaggio Master Chief ed alle sue avventure, Halo Infinite si preannuncia dunque come un titolo particolarmente ambizioso. Il direttore creativo Joseph Staten, infatti, ha descritto questo nuovo capitolo come il più avventuroso e libero di sempre, nonché come il gioco che si sarebbe voluto realizzare sin dall'inizio del franchise.
Halo Infinite offre la Campagna più vasta e ricca di avventura della storia della saga, ambientata negli spazi open-world dell'antico mondo-anello detto Zeta Halo. A seguito degli eventi narrati in Halo 5 e all'indomani di una schiacciante sconfitta, la flotta dell'UNSC è stata annientata e il personale sopravvissuto è bloccato sulla superficie della semidistrutta Installazione 07. Un terribile clan di guerrieri Brute, gli Esiliati, ora controlla il mondo anello danneggiato e disseminato di relitti. In netta inferiorità numerica e male armato, Master Chief dovrà impedire che gli Esiliati riparino l'Halo e si impadroniscano della più grande minaccia della galassia.

Gameplay e il multiplayer del gioco

Grazie ad un primo gameplay di Halo Infinite si è potuto avere un primo assaggio di ciò che il gioco promette di regalare in modo ancor più ampio e dettagliato. Nel filmato rilasciato, infatti, viene non sono presentato il personaggio protagonista, ma anche il contesto in cui si trova ad agire. Il gameplay, inoltre, dà subito prova dei classici ritmi sparatutto delle saga, con diverse sparatorie contro Grunt e diversi alieni Covenant. Si punta inoltre molto sul mostrare le grandi libertà di spostamento che si potrà avere all'interno della mappa principale, la quale appare estremamente più ampia di quelle già conosciute.
Ulteriore novità introdotta dal gameplay è stato l'elemento del rampino, il quale permetterà a Master Chief di trascinare verso di sé nemici o oggetti da poter poi scagliare lontano. Ciò che sorprende dalla visione del video ufficiale rilasciato è inoltre la quantità di dettagli presenti nel videogioco, mai così ricco. Ogni angolo della mappa sembra infatti pronto da scoprire, con segreti o misteri da svelare.
Ulteriori caratteristiche saranno quella relativa alla cooperativa online fino a 4 giocatori. Il multiplayer del gioco, inoltre, sarà free-to-play, ovvero sarà possibile giocarlo senza la necessità di un abbonamento a Xbox Live Gold. È questa una novità introdotta qui per la prima volta nella storia della serie.
Sono diverse le novità che Halo Infinite presenterà agli appassionati. Tra queste si annoverano anche nuovi modelli metereologici, come tempeste di sabbia o di neve, che renderanno ulteriormente complesso ma avvincente il gioco. Sempre per quanto riguarda l'ambiente del videogioco, si alterneranno la notte e il giorno, rendendo il tutto più dinamico ai fini della storia. Quest'ultima novità in particolare risulta non poco importante, poiché avrà un impatto su vari aspetti del gioco. I filmati, ad esempio, cambieranno a seconda dell'ora del giorno. La notte sarà poi un momento particolarmente pericoloso del gioco, presentando maggiori pattuglie nemiche.
Nel frattempo, l'open world avrà anche diversi biomi, il principale del gioco si basa sul Pacifico nord-occidentale, ma ci si può anche aspettare di imbattersi in altre aree come paludi, luoghi devastati dalla guerra, grotte, strutture dei precursori, basi bandite e altro ancora.
L'open world avrà anche animali selvatici in cui i giocatori si imbatteranno, alcuni di questi avranno bioluminescenza di notte, anche se non ci saranno animali selvatici ostili.

Metroid Dread

8 ottobre
NSW
Metroidvania
Mercury Steam
Nintendo



l'ultimo im

arriva in esclusiva su Nintendo Switch l'ultimo, immenso, capitolo di una delle saghe più famose del mondo dei videogiochi. Sono pochi i titoli videoludici che possono vantarsi di aver avuto l'onore di definire un vero e proprio genere, dalla loro nascita, fino al giorno d'oggi

Di fatto, la stragrande maggioranza dei videogiochi innovativi o, meglio ancora, innovatori, hanno sempre promosso delle singole meccaniche "game changer" – in questo senso, sono abbastanza esplicativi il salto di Super Mario Bros o lo Z-targeting di The Legend of Zelda, chiari esempi di come, per l'appunto, delle singole meccaniche possono influire in maniera importante sulla definizione di un genere come i Platform o gli Action-Adventure - piuttosto che creare delle dinamiche che vanno a indirizzare chiaramente l'esperienza del giocatore.

Ed è questo il caso di due grandi saghe del passato, Metroid e Castlevania, che hanno definito, grazie all'esperienze date ai giocatori, un vero e proprio genere, creatosi dall'unione virtuosa dei due nomi: Metroidvania.

Le caratteristiche peculiari di questo genere di videogiochi hanno dato seguito a un'incredibile serie di emuli che, chi un po' meglio e chi leggermente peggio, hanno cercato di togliere la polvere che questa gloriosa tipologia di videogiochi aveva addosso.
D'altronde, la stessa si era persa un po' per strada durante il periodo della ricerca dell'accessibilità a tutti i costi, se così possiamo definire il lasso di tempo in cui si è ricercata l'estrema semplificazione del videogioco.
Così, nacquero i vari Ori, Hollow Knight, Dead Cells: prodotti che ricreavano al meglio quell'esperienza tipicamente familiare e legata a doppio filo al termine, al concetto, di Metroidvania.
Potrete dunque capire il grado di contentezza del sottoscritto quando ha saputo che avrebbe dovuto occuparsi del capitolo finale di una delle serie più incredibili e longeve del mondo dei videogiochi.
Metroid Dread è un'esperienza che non lascia spazio a dubbi sulla sua natura, trasuda azione e avventura da ogni singolo pixel digitale, e vi terrà compagnia alleviando l'attesa che ci separa da Metroid Prime 4.
Metroid Dread chiude il cerchio di una lunga ed incredibile storia iniziata nel lontano 1986 con l'omonimo capitolo pubblicato su NES.
In Metroid si raccontano le vicende della cacciatrice di taglie interstellare Samus Aran e della sua lotta contro i Metroid, pericolosi organismi alieni dalla forma simile a meduse, capaci di risucchiare l'energia vitale delle proprie prede.
Creati da esseri chiamati Chozo - ormai estinti ma vicini alla nostra eroina in quanto furono loro stessi a crescerla dopo che Samus perdette i suoi genitori per mano dei Pirati Spaziali, nonché a donarle la potente quanto iconica tuta spaziale arancione che la accompagna in ogni missione - i Metroid sono esseri che hanno avuto modo di replicarsi e sopravvivere nella galassia.
Rappresentando un enorme problema e un grave pericolo per la pace interstellare, la missione di Samus è da sempre quella di indagare ed eventualmente eliminare i Metroid sopravvissuti.
Per evitarvi una valanga di spoiler – almeno a quei lettori che non conoscono minimamente la storia dietro alla longeva saga - evito di darvi proprio tutti i particolari del rapporto tra Metroid, Samus e Chozo, ma ciò che possiamo dirvi è che, anche nel

menso capitolo della saga

caso di Metroid Dread, il tassello iniziale, l'incipit narrativo è quello di indagare su uno strano filmato proveniente dal pianeta ZDR, ritraente quello che sembra essere a tutti gli effetti un Parassita X.
Parassita che, al termine degli eventi raccontati in Metroid Fusion – di cui, comunque, vivremo un breve riassunto all'inizio della nostra avventura in Metroid Dread – aveva infettato la nostra Samus, costringendola a modificare il suo DNA contaminandolo con materiale genetico Metroid.
Ma, come sempre, il pianeta ZDR non nasconde solo uno dei pericoli più grandi della galassia: sul pianeta sono infatti presenti gli E.M.M.I. delle macchine di ricerca molto avanzate mandate in avanscoperta ad indagare sulla presenza degli X sul pianeta e con cui, ovviamente, si perde ogni contatto. Insomma, come direbbe Chef Alessandro Borghese con una delle sue celebri frasi: "Non è un buon inizio!".
A maggior ragione non è un buon inizio se, una volta giunti con Samus sulla superfice del pianeta ZDR, incontriamo un Chozo contro cui abbiamo un acceso scontro, al termine del quale perdiamo tutti – ma proprio tutti – i poteri della nostra tuta all'avanguardia.
Però – e qui mi ricollego all'apertura di questa recensione – è normale amministrazione se sai che tipo di esperienza ti aspetta giocando ad un Metroidvania. Infatti, il genere è diventato così famoso e di successo perché all'inizio i giocatori partono privati del loro potere, del loro arsenale.
L'obiettivo è quello di esplorare per andare alla ricerca di materiale e poteri utili al completamente dell'avventura.

Metroid Dread esegue questo compito alla perfezione, confezionando un'esperienza capace di tenervi incollati allo schermo per almeno una decina di ore abbondanti.

Alla formula tipica del genere – ovvero, la perdita dei poteri all'inizio, la necessità di esplorare alla ricerca di nuovi poteri da utilizzare per sbloccare aree prima inaccessibili, il backtracking e l'azione serrata – si aggiunge anche un elemento di tensione maggiore, rappresentato dagli E.M.M.I., che braccheranno il giocatore per catturarlo e porre fine alla sua avventura.

Metroid Dread è un concentrato di esperienza Metroidvania di prim'ordine, capace di appassionare e appagare il giocatore più smaliziato con una formula che unisce abilmente l'old school al nuovo che avanza. Da non perdere!

nuove cuffie da gaming H6PRO di EPOS

H6PRO CLOSED e H6PRO OPEN di EPOS: le cuffie da gaming di nuova generazione

EPOS, azienda leader nell'audio da gaming, annuncia ufficialmente le cuffie da gaming, top di gamma, di nuova generazione H6PRO CLOSED e H6PRO OPEN.
Eredi della pluripremiata serie GSP 600, le serie H6PRO offrono un audio eccezionale, naturale e immersivo atto a offrire la migliore esperienza audio di gioco possibile sia nella versione CLOSED che in quella OPEN. Dotata di un suono potente, boom arm rimuovibile, materiali premium e comfort adatto a lunghe sessioni di gioco, la serie H6PRO scatena il "The Power of Audio" per tutti i tipi di esperienze gaming. Le cuffie acustiche da gaming H6PRO CLOSED e H6PRO OPEN sono compatibili con PC, Mac, Xbox One, Xbox Series X|S, PS4, PS5 e Nintendo Switch.

H6PRO CLOSED – Audio ad alte prestazioni per il gamer competitivo
Continuando l'evoluzione delle acclamate serie GAME ZERO e GSP 600, le H6PRO CLOSED offrono un potente audio in-game e una superiore riduzione del rumore passivo per consentire di isolarsi al meglio concentrandosi sul gioco. Le H6PRO CLOSED sono ottimizzate per offrire un suono dinamico e potente – il tutto senza compromettere la qualità – e sono disponibili nelle colorazioni Sebring Black, Racing Green e Ghost White.
Design a padiglione chiuso – Grazie ai padiglioni auricolari chiusi che eliminano ogni possibile disturbo ambientale, le H6PRO CLOSED consentono ai giocatori di ottenere un vantaggio nei loro match competitivi grazie alla possibilità di concentrarsi al meglio su ogni dettaglio audio. Massimo comfort per estese sessioni di gioco – Per i giocatori che amano lunghe sessioni di gaming, le H6PRO CLOSED offrono numerose funzionalità quali ad esempio struttura leggera, archetto imbottito, padiglioni auricolari regolabili e cuscinetti auricolari in memory foam.Microfono Lift-to-mute removibile – Grazie al microfono lift-to-mute removibile delle H6PRO CLOSED, i giocatori possono disattivare istantaneamente le comunicazioni alzando semplicemente il microfono. L'ergonomico boom arm magnetico – posizionato per un ottimo pickup vocale – può essere facilmente rimosso e sostituito con una elegante copertura se si utilizza un microfono esterno.

H6PRO OPEN – Sperimenta l'audio espansivo a padiglione aperto, naturale e ad alta fedeltà
Progettate con speaker proprietari simbolo della qualità audio di EPOS, le H6PRO OPEN alzano l'asticella qualitativa grazie a un sonoro coinvolgente, aperto e immersivo. Le cuffie sono dotate di un audio in-game naturale e realistico: i padiglioni aperti offrono la migliore tipologia di audio su ogni spettro di frequenza con il minimo affaticamento uditivo. Per i giocatori che ambiscono a una esperienza audio naturale di alto livello – o semplicemente giocare in un ambiente tranquillo – le H6PRO OPEN sono l'ideale.
Le H6PRO OPEN sono disponibili nelle colorazioni Sebring Black, Racing Green e Ghost White e offrono tutte le principali caratteristiche delle H6PRO CLOSED come comfort superiore, microfono lift-to-mute removibile e compatibilità multipiattaforma. Le H6PRO OPEN si differenziano dalle CLOSED per:
Design a padiglione aperto – Progettate per giocare in ambienti tranquilli, le H6PRO OPEN sono cuffie che garantiscono alte prestazioni. I trasduttori, progettati con grande cura dall'azienda, offrono un audio naturale ad alta fedeltà per le migliori esperienze audio possibili. Il design a padiglione aperto crea un palcoscenico sonoro coinvolgente, offrendo una riproduzione audio dettagliata e precisa.
Parla e ascolta in modo naturale – Il design a padiglione aperto consente ai giocatori di ascoltare la propria voce senza impedimenti e senza la necessità di dover abilitare il sidetone monitoring.
Le H6PRO CLOSED e H6PRO OPEN sono realizzate con componenti di alta qualità e, grazie a una manopola del volume posta ergonomicamente sul padiglione destro, consentono di regolare l'audio con facilità. Entrambe le cuffie da gaming sono dotate di cavi analogici per PC e due coperture per il boom arm rimuovibile.

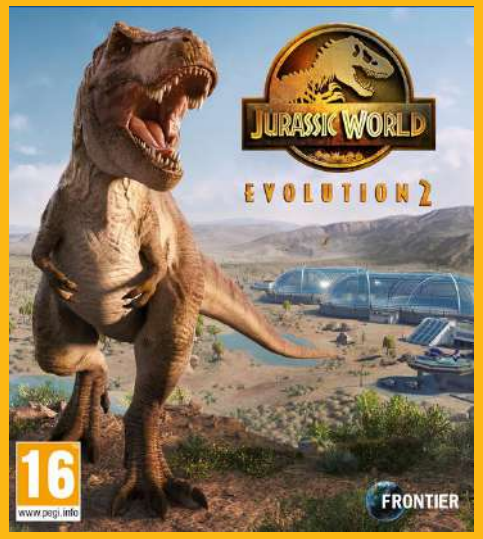
PLAYERS
calendario uscite

hell let loose
02 — PS5 - XBOX — fps

astria ascending
02 — PS5 - PS4-NSW — platform

09 — SWITCH — party game

04 — PS5-PS4 - XBOX-NSW — rhytm



09 — PS5-PS4 - XBOX — strategia

05 — PS5-PS4 - XBOX — action fps

09 — PS5-PS4 - XBOX-NSW — action

the eternal cylinder
05 — PS4- XBOX — survival

fast & furious: spy racers il ritorno della sh1ft3r
05 — PS5-PS4- XBOX-NSW — arcade

marsupilami: hoobadventure
06 — PS5-PS4- XBOX-NSW — adventure

09 — XBOX — racing

blue reflection: second light
[illegible] — PS4-NSW — [illegible]

turnip boy commits tax evasion
12 — NSW — action

PLAYERS

09 PS4-NSW jrpg

12 action

19 PS5-PS4 rpg

shin megami tensei v

12 NSW jrpg

the wild at heart

16 PS4-NSW adventure

ark: ultimate survivor edition

19 PS4-XBOX rpg

19 PS5-PS4 - XBOX action fps

bassmaster fishing 2022 - deluxe edition

19 PS5-PS4 sportivo

19 SWITCH rpg

19 SWITCH rpg

22 PS5-PS4-XBOX simulazione

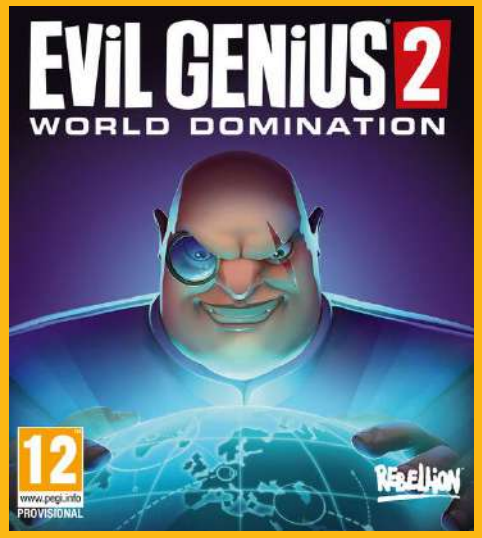
23 PS4-NSW rhytm

asterix & obelix slap them all

25 PS5-PS4-NSW arcade

mechwarrior 5: mercenaries

30 PS5-PS4-XBOX action



30 PS5-PS4-XBOX strategia

novembre

Starter Ligue 1 FUT 22

Siamo finalmente pronti a presentarvi la nostra prima formazione da utilizzare su FUT 22; per questa volta non abbiamo scelto uno dei campionati più utilizzati, bensì abbiamo preferito focalizzare la nostra attenzione sulla Ligue 1, torneo sempre più diffuso tra gli appassionati e che propone squadre competitive anche senza l'apporto dei costosissimi Messi, Neymar e Mbappé.
Il nostro sarà dunque in 11 low cost, ma non troppo, dato che FIFA 22 è sugli scaffali da ormai un mesetto e con ogni probabilità sarete già riusciti a racimolare qualche credito.
Tra i pali, se non potete o volete spendere troppo per Donnarumma (che vi consigliamo comunque di acquistare in futuro: è davvero fortissimo), potete optare per la versione IF dell'ex Fiorentina Alban Lafont, che dall'alto del suo metro e 96 saprà fare buona guardia alla vostra porta.
Davanti a lui schieriamo il belga Denayer, ottima combinazione di fisicità e rapidità, e Sergio Ramos, che con applicato lo stile intesa Ombra fa ancora la sua più che discreta figura contro molti attaccanti. Sulla destra non potete farvi sfuggire la versione Conference League di Hamari Traoré del Rennes, da accaparrarvi prima che salga e diventi inacquistabile, mentre a sinistra, dove la Ligue 1 non presenta particolari giocatori di spicco, ci accontentiamo del rapido Hassane Kamara del Nizza. Le nostre due dighe in mezzo al campo rispondono ai nomi di Renato Sanches, un vero e proprio moto perpetuo che vi sbroglierà più di qualche situazione spinosa, e di Seko Fofana, l'ex Udinese che nella sua versione IF è decisamente il miglior mediano di rottura del campionato.
Sulle ali ritroviamo due vecchie conoscenze, Jonathan Bamba e Gelson Martins, funamboli pronti a garantirvi la superiorità e a innescare le punte andando sul fondo.
In avanti, insieme a colui che è ormai una vera e propria istituzione di FUT, Wissam Ben Yedder, non possiamo prescindere da Jonathan David IF.
Due punte veloci, agili nello stretto e soprattutto con 5 stelle piede debole, capaci di trovare il gol in ogni situazione di gioco.
Schieriamo i nostri uomini con un 4-4-2 contenimento, per sfruttare al meglio le capacità d'intercettazione del duo Sanches-Fofana, stando pronti a servire gli attaccanti in profondità e a mandare sul fondo gli esterni di centrocampo.
Buon divertimento e al prossimo mese!

rating	83
chemistry	100
att	84
mid	80
def	82
pac	85
sho	70
pas	74
dri	80
def	63
phy	77

MARVEL
GUARDIANS OF THE GALAXY
DISPONIBILE ORA
16
www.pegi.info
© 2021 MARVEL Developed by Eidos Montréal. EIDOS MONTRÉAL and the EIDOS MONTRÉAL logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
eidos montréal
SQUARE ENIX

1995

Clock Tower

Scissorman e le sue temibili forbici!

SNES
surival horror
Human Entertainment
Human Entertainment

Halloween è ormai passato, ma abbiamo voluto comunque dedicare un gioco horror ad una delle feste più spaventose dell'anno. In questo numero tratteremo dunque un retrogaming che ha inquietato migliaia di giocatori diventando un vero e proprio classico dell'horror, stiamo parlando di Clock Tower.
Uscito nel 1995 su Super Nintendo, ma anche su altre piattaforme dell'epoca, il titolo si pone come una classica avventura punta e clicca ad enigmi con una profonda atmosfera d'inquietudine che trasmette ansia al giocatore ad ogni passo.
Ambientato nella campagna norvegese ci troviamo nei panni di Jennifer Simpson, una adolescente intrappolata in una vistosa villa che si ritrova insieme ad alcuni amici coinvolta in un massacro ad opera di un folle assassino.
Costui è chiamato Scissorman, un tizio di bassa statura vestito con abiti in stile edoardiano che ama andare in giro con un gran paio di forbici da giardinaggio. Questo strano individuo non esiterà ad uccidere e macellare chiunque incontri, specialmente noi.
Scissorman sarà la nostra spina nel fianco per tutta la durata dell'esperienza e ci tallonerà in un ogni momento comparendo all'improvviso in ogni angolo della villa; nessun nascondiglio potrà metterci al sicuro, il terrore che cali dal soffitto e ci faccia a pezzi ci accompagnerà costantemente.
L'assassino compare nella maggior parte delle aree del gioco, ma il codice è calibrato in modo da non farlo apparire sempre nella stessa stanza rendendo la sua comparsa causale e sempre diversa ad ogni partita.
Anche la stessa villa avrà una struttura differente ad ogni run, aumentando così la rigiocabilità di Clock Tower.
Scissorman è accompagnato da un brano tensivo davvero impressionante per l'epoca, degno di un film di Dario Argento, coadiuvato dal suono della forbice che si apre e si chiude, un suono che ci avverte che sarà meglio correre e fuggire poiché il nemico è nei paraggi.
Una tensione continua che si riflette anche sull'umore del personaggio, che di fronte a indicibili eventi o alla presenza del maniaco non esiterà a scendere, portando la ragazza in uno stato di panico rendendola di fatto impacciata nei movimenti creando ulteriore difficoltà nella fuga dal folle Scissorman.
All'interno della villa sarà quindi nostro obiettivo esplorare e tentare di rimanere vivi, ma soprattutto avremo la possibilità di salvare i nostri amici, anch'essi tallonati dal temibile assassino.
Salvare i nostri compagni influenzerà il gioco che ci premierà con uno dei tanti finali disponibili.
Alcuni hanno esiti positivi e vedono la protagonista uscire indenne dalla villa insieme ad alcuni dei suoi amici, ma la maggior parte vedono Jennifer andare incontro a morti cruenti e creative rispetto al classico game over (finire sepolti in 18 bare per via dei minuziosi pezzi in cui verremo tagliati sarà soltanto una delle tante simpatiche morti di Clock Tower!).
Nel complesso Clock Tower è un gioco insolito, che per essere un punta e clicca fatto su console è realizzato bene, inoltre riesce a terrorizzare anche con una manciata di sprite grazie alla terrificante atmosfera data dal folle Scissorman.
Il titolo non è dotato di controlli perfetti ed ha un rimo piuttosto lento, ma il nostro consiglio è quello di provare almeno una volta Clock Tower, potreste scoprire una piccola gemma nell'ambito dei survival horror.

FIFA 22

1° ottobre
PS5-PS4-XBOX-NSW
sportivo
Electronic Arts
Electronic Arts

FIFA nella versio

la nuova installazione del gioco leader per quanto riguarda il grande calcio è finalmente arrivata sulle nostre console ed è pronta a tenerci incollati allo schermo per un altro anno almeno

Come sempre la questione principale per ogni videogiocatore che magari è ancora dubbioso sull'acquisto è, ne vale davvero la pena di passare a FIFA 22? Mai come quest'anno la risposta è un gigantesco "SI" visto che in FIFA 22, EA Sports è andata a ritoccare parecchio l'esperienza di gioco e ad aggiungere una miriade di nuovi contenuti sotto tutti i punti di vista, a maggior ragione se siete possessori di console next-gen, dove potrete assaporare la Hypermotion Technology.
Il team di FIFA quest'anno ha voluto rivoluzionare l'intelligenza artificiale andando a scansionare i movimenti in gioco di tutti e 22 i giocatori presenti in campo, riuscendo così a creare una vera e propria IA di squadra.
Questa nuova feature permette di mettere in campo un azione più realistica, sia dal punto di vista offensivo con i giocatori che effettueranno inserimenti più sensati e congrui alla situazione in campo, ma soprattutto dal punto di vista difensivo, dove il centrocampo e la difesa si muoveranno in maniera tattica per recuperare il pallone e imbrigliare la manovra avversaria.
Questo nuovo sistema di cattura è solo una delle tante feature che compongono nell'insieme la Hypermotion Technology che si, è una esclusiva per le console next gen, ma anche nelle versioni old gen del gioco è possibile vederne alcuni buoni risultati.

Il gameplay in entrambe le versioni risulta più lento e ragionato, con una maggiore attenzione al possesso palla e al creare le opportunità d'attacco in maniera più tattica.

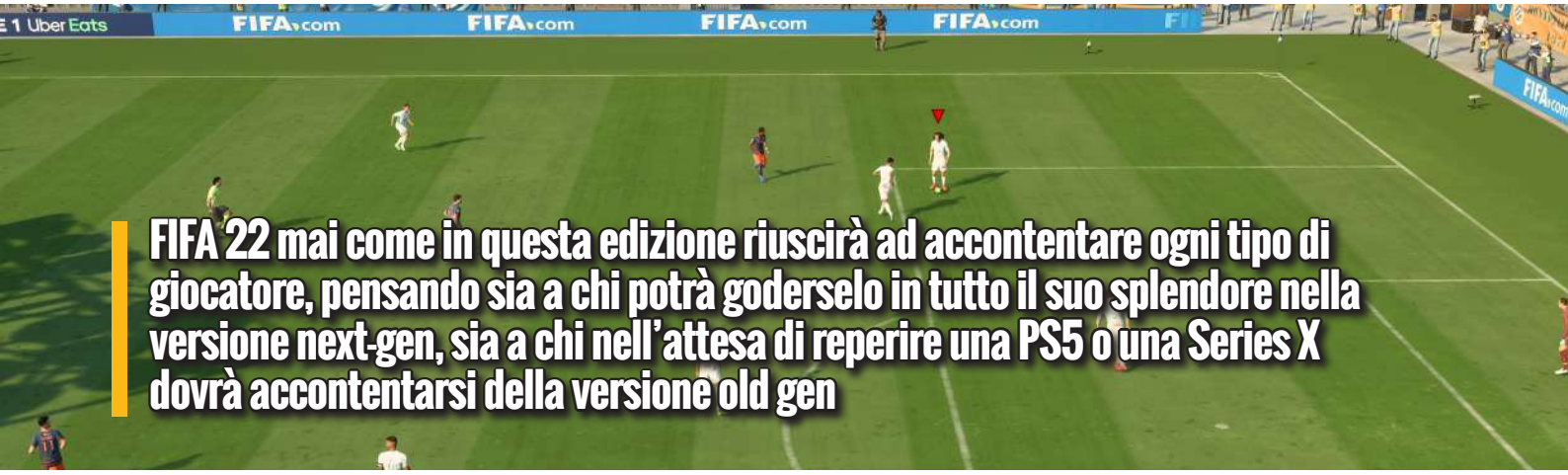
Tra le migliorie più importanti a livello di gameplay in FIFA 22 troviamo una IA dei portieri decisamente migliore rispetto al precedente capitolo, una fisica migliorata sia per quanto riguarda il pallone che nei contrasti, soprattutto in quelli aerei. Queste migliorie sono presenti anche su console old-gen anche se in chiave ridotta rispetto ai calcoli della fisica, dove si vedere una somiglianza più marcata con FIFA 21.
Pad alla mano FIFA 22 è un gioco rinnovato e diverso rispetto a FIFA 21, che richiederà un apprendimento delle nuove meccaniche e un abituarsi ai nuovi ritmi di gioco, ma nei contenuti invece parliamo di una vera e propria evoluzione.
Partendo dalla modalità Ultimate Team, in FIFA 22 sono state riviste sia le Division Rivals che il FUT Champions (per gli amici Weekend League), con le Divisioni in Rivals che ora verranno resettate ad ogni nuova stagione e che grazie ai checkpoint, ci sarà possibile mantenere la Divisione raggiunta con tanta fatica anche dopo una serie di partite sfortunate. Viene introdotta inoltre una Divisione Elite dedicata ai Pro Player e a chi voglia avventurarsi nel mondo degli eSports.
Per quanto riguarda il FUT Champions, una volta ottenuta la qualificazione tramite i punti guadagnati nelle Rivals, avremo accesso ad una nuova competizione aperta per tutta la durata della stagione (le stagioni in FIFA 22 dureranno circa 6 settimane) chiamata Playoff.
In questa competizione avremo un numero limitato di partite per accedere alle Finali FUT Champions, la vera e propria Weekend League.
Questo sistema permette di regalare una

A accontenta davvero tutti
ne più realistica di sempre

sfida più avvincente ed equilibrata anche ai giocatori che non dedicano parecchie ore a FUT, ma che comunque vogliono avere la gioia di ricevere premi e migliorare la propria squadra.
Dagli amanti del multiplayer passiamo all'altra categoria di giocatori di FIFA, gli amanti del singleplayer, in particolare della Modalità Carriera Allenatore o Giocatore.

In FIFA 22 la modalità Carriera Allenatore ci permetterà di creare da zero il nostro nuovo team, impostando delle direttive dal quale il gioco creerà una rosa fittizia basata sui dati del campionato scelto, come età, nazionalità più comuni e caratteristiche.

Al giocatore è messo a disposizione un editor per creare le maglie, il logo e lo stadio della propria squadra, che potrà essere rinnovato ad ogni inizio di stagione. L'editor in realtà è quello già visto in Pro Club con qualche aggiunta, ma di certo è un buon inizio, nella speranza che EA Sports nel futuro ci metta a disposizione un editor più completo.
Creare il proprio team e portarlo alla gloria nel proprio campionato, fino ad arrivare alle competizione europee (presente anche la Conference League) è una gioia incredibile e vi ruberà parecchie ore di gioco. Discorso analogo per quanto riguarda la modalità Carriera Giocatore, con l'aggiunta della possibilità di entrare a partita in corso e un nuovo sistema di fiducia dell'allenatore, che determinerà il nostro ruolo in squadra.
Dovremo soddisfare determinati obbiettivi che l'allenatore ci imporrà durante le partite, allenarci e migliorare il nostro giocatore spendendo i punti abilità.
Il tecnico prenderà inoltre in considerazione il nostro ruolo all'interno del modulo, se abbiamo delle caratteristiche adatte ad altri ruoli potrebbe adattarci in altre zone del campo in base al modulo dell'avversario. Se per esempio giochiamo per il Leeds e ci troviamo a vincere contro il Liverpool a fine primo tempo, Marcelo Bielsa probabilmente ci chiederà di partecipare di più alla fase difensiva e se siamo attaccanti o esterni, di spostarci a coprire maggiormente il centrocampo. Situazione inversa a squadre ribaltate, con una maggior propensione all'attacco per ribaltare il risultato.
Anche in Volta Football ci sono diverse migliorie, con un nuovo sistema di conteggio delle abilità, una abilità unica che potremo assegnare al nostro giocatore come il Super Tiro o la Velocità extra e anche qui viene introdotto un albero delle abilità più complesso e simile a quello visto per Pro Club.
In FIFA 22 fa il suo esordio anche Volta Arcade, un insieme di minigiochi per divertirsi con gli amici tra i quali troviamo Calcio Tennis o Dodgeball.



FIFA 22 mai come in questa edizione riuscirà ad accontentare ogni tipo di giocatore, pensando sia a chi potrà goderselo in tutto il suo splendore nella versione next-gen, sia a chi nell'attesa di reperire una PS5 o una Series X dovrà accontentarsi della versione old gen

Izzet control

**lo scorso ottobre si è disputato il campionato mondiale. Sedici campioni hanno gareggiato in un torneo Standard.
La competizione è stata vinta da Yuta Takahashi con un potente "Izzet Control".**

4 Montagna
4 Cammino della Planata Lavica // Cammino della Planata Fluviale
3 Intreccio Glaciardente
2 Sala dei Giganti delle Tempeste
4 Uovo Rovente // Drago di Fauci di Cenere
4 Drago del Ponte d'Oro
4 Iterazione Espressiva
4 Schianto di Frantumateschio // Frantumateschio, il Passo dei Martelli
3 Rivelazione di Alrund
2 Sdegno Tonante
4 Fuoco del Drago
4 Diluvio di Ricordi
3 Sabotaggio di Jwar // Rovine di Jwar
2 Dividere per Zero
1 Insidia del Campo Aguzzo // Caverna del Campo Aguzzo
1 Prevedibile
1 Dissipare
1 Speranza Svanita
1 Negare
1 Comando di Prismari

4 Eremita Malevolo // Geist Benevolo
3 Mani Brucianti
2 Braceclasma
1 Comando di Prismari
1 Prova di Talento
1 Dibattito Acceso
1 Speranza Svanita
1 Scienze Ambientali
1 Esibizione delle Mascotte

Yuta Takahashi sfrutta il classico archetipo "Izzet Control", inserendo le migliori meccaniche provenienti da tutte le espansioni dell'attuale Standard. Lo scopo del deck è quello di controllare giocando magie e removal, per poi giocare creature evasive e potenti come finali.
Vista la presenza delle carte bifronte modali, bastano venti terre, ma non possono mancare nomi obbligatori del calibro di: "Cammino della Planata Lavica // Cammino della Planata Fluviale", "Intreccio Glaciardente" e "Sala dei Giganti delle Tempeste" (quest'ultima torna utile per infliggere danni finali in late game).
Da buon "Control" bastano poche creature: quattro copie di "Uovo Rovente // Drago di Fauci di Cenere" (buona creatura difensiva, che si trasforma in un'ottima evasiva d'assalto) e quattro copie di "Drago del Ponte d'Oro" (ottima evasiva, genera un'ondata di pedine tesoro, anche questo è obbligatorio nei "Control" di Standard).
Queste sono le nostre finali, poche ma buone!
Il cuore del deck sono le restanti magie, abbiamo ben trentadue carte tra istantanei e stregonerie! Dividendole per categorie, abbiamo: removal ("Schianto di Frantumateschio // Frantumateschio, il Passo dei Martelli", "Sdegno Tonante", "Fuoco del Drago" e "Insidia del Campo Aguzzo // Caverna del Campo Aguzzo"), counter ("Sabotaggio di Jwar // Rovine di Jwar", "Negare", "Prevedibile" e "Dissipare"), peschini ("Iterazione Espressiva" e "Diluvio di Ricordi") e ritardanti ("Speranza Svanita" e "Dividere per Zero").
Menzione speciale per due potenti magie: "Comando di Prismari" (la versatilità fatta carta) e "Rivelazione di Alrund" (per guadagnare un turno aggiuntivo, è la vera arma segreta del deck visto che ci permetterà di avviarci al finale e alla vittoria).
In sideboard abbiamo le seguenti carte: "Eremita Malevolo // Geist Benevolo" (ottima creatura counter), "Dibattico Acceso", "Mani Brucianti", "Braceclasma" (removal per più occasioni), Prova di Talento (counter anti-combo), "Esibizione delle Mascotte" (spedinatore da late game, da recuperare con "Apprendi"), "Scienze Ambientali" (ottimo ramp da sfruttare con "Apprendi), le ultime copie di "Speranza Svanita" e "Comando di Prismari".
La semplicità è l'arma di questo deck,

tuttavia ogni carta è perfettamente inserita. Tutto è stato ben pensato!
Questo è un ottimo deck di controllo, ma che allo stesso tempo riesce a vincere senza perdere troppo tempo.
Nonostante ci siano svariate rare e rare mitiche, questo è un deck facile da costruire. Sperando che non subisca ban, consigliamo vivamente di costruirlo!

HOT WHEELS UNLEASHED™
PURE RACING FUN!
ACQUISTA ORA
3
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS5 | PS4
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
PC
#HOTWHEELSUNLEASHED | HOTWHEELSUNLEASHED.COM
HOT WHEELS UNLEASHED™ © 2021. Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. HOT WHEELS™ and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel. ©2021 Mattel. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. All other trademarks are properties of their respective owners.
MILESTONE

Alan Wake remastered

- 5 ottobre
- PS5-PS4-XBOX
- Action / survival horror
- Remedy
- Epic Games

una tranquilla vacan

dopo undici anni dall'uscita in esclusiva su Xbox 360 dell'iconico action di Remedy, torniamo nei panni dello scrittore Alan Wake in una nuova edizione next-gen

È un tranquillo mese di Maggio del 2010 quando, come un fulmine a ciel sereno, esce sul mercato una nuova ed interessante esclusiva Microsoft: Alan Wake. Il gioco, tanto atteso e chiacchierato fino a qualche tempo prima, segna il ritorno sulle scene di una delle case di sviluppo di videogiochi più interessanti di quel momento storico: Remedy Entertainment.
Se avete sulle spalle più di qualche anno da gamer, esattamente come chi vi scrive, vi ricorderete del fenomenale – e, in un certo senso, innovativo per l'epoca – secondo videogioco con cui la casa finlandese usciva sul mercato nel 2001: Max Payne.
Il racconto hard-boiled della tragedia familiare vissuta dal poliziotto noir sconvolse per la qualità della sua storia e, soprattutto, per la qualità del suo gameplay .
In tal senso, va ricordato che il buon Max Payne lo possiamo tranquillamente indicare come inventore del Bullet Time nei videogames, una particolare meccanica di gioco in cui il tempo viene rallentato per un determinato periodo mentre si spara.
Dopo un sequel fortunato, ma non tanto quanto il primo, Remedy rimase in silenzio, in attesa. Finchè un giorno, a sette anni di distanza dall'ultimo videogioco pubblicato, decisero di uscire con il loro nuovo titolo.
L'attesa – e lo ricordo ancora con una certa vena nostalgica – era diventata febbrile, quasi insostenibile: tutti volevano mettere le mani sul nuovo titolo di Remedy e volevano farlo il prima possibile, per immergersi completamente in quel nuovo mondo, in quel nuovo cerchio magico, creato appositamente per Alan Wake.

D'altronde, la filosofia di sviluppo di Remedy Entertainment è da sempre stata incentrata sull'offrire delle esperienze single player d'impatto e dal grande taglio cinematografico.

E quindi quale occasione migliore se non quella di raccontare la storia di uno scrittore alle prese con un blocco creativo e in mezzo ai mostri presenti nella cittadina in cui aveva deciso di passare del tempo in vacanza con la moglie Alice?
Inutile anche solo dirlo ma, ovviamente, il gioco fu un vero successo, tanto che lo stesso rappresentò una pietra angolare per una serie di attività collaterali che portò lo studio di sviluppo finlandese a creare un proprio "universo condiviso", in stile Marvel Cinematic Universe, ma applicato ai videogiochi. Per questo motivo, in Control, ultimo grandissimo titolo di Remedy, troviamo rimandi a Quantum Break e ad Alan Wake e, in quest'ultimo, troviamo rimandi a Max Payne, in un ciclo che tende a tenere coeso questo peculiare universo.
Buona parte del merito è senza dubbio da attribuirsi al gioco con protagonista l'amato scrittore.
E non è un caso se oggi, a dieci anni di distanza dal suo debutto nel mondo dei videogiochi, siamo qui a celebrarne il ritorno in grande stile: Alan Wake Remastered, grazie ad una rinnovata versione next-gen, torna a deliziare il pubblico con l'affascinante storia di uno scrittore, dei suoi demoni e dell'inquietante cittadina di Bright Falls, una sorta di Twin Peaks digi-

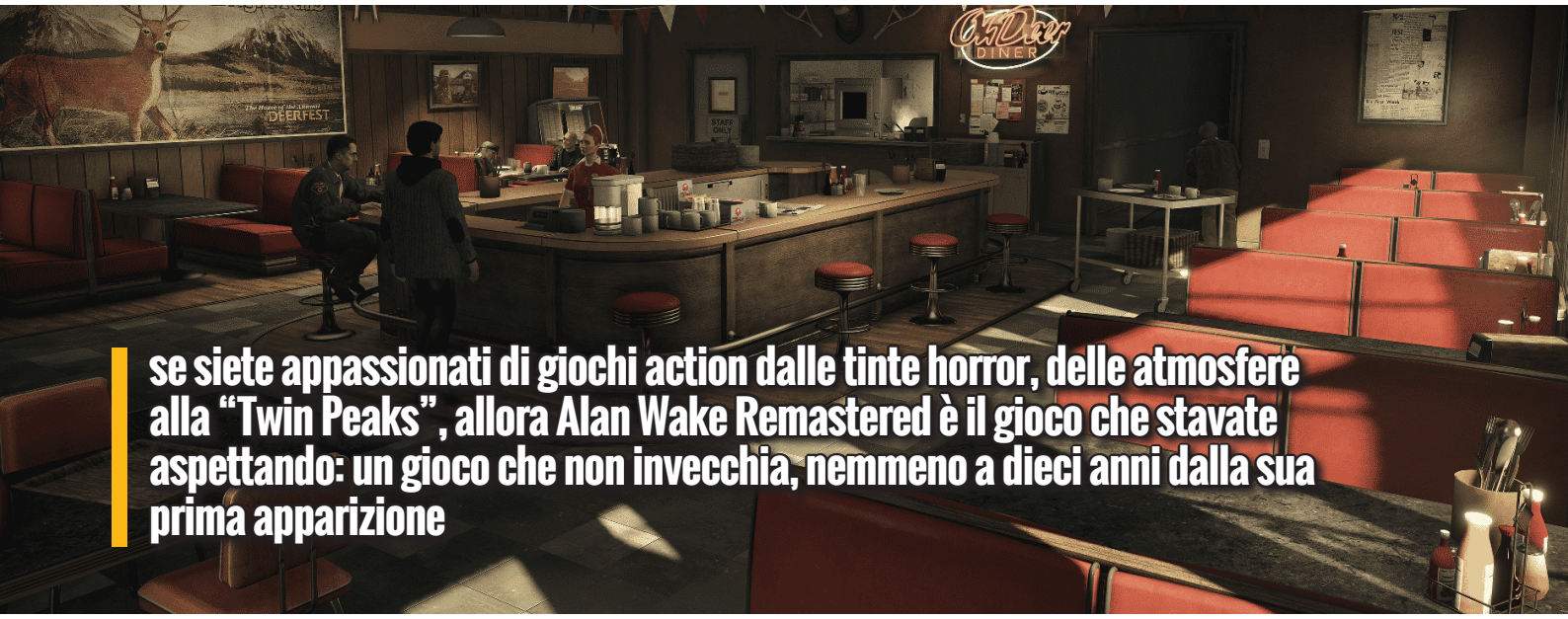
nza di terrore a Bright Falls

tale in cui nulla è come sembra realmente. Siete pronti ad affrontare questa avventura soprannaturale, dalle tinte horror? Avventura che, vien da sé, non cambia certamente in questa nuova versione rimasterizzata.

La storia ruota tutta attorno ad Alan Wake, uno scrittore colpito dal classico blocco creativo, che decide di recarsi in vacanza, assieme a sua moglie Alice, nell'ambigua cittadina di Bright Falls.

Il gioco inizia con uno degli incubi che sovente, negli ultimi tempi, colpiscono il nostro protagonista.
È notte fonda, mentre Alan sta guidando a tutta velocità verso un faro, investe un autostoppista che, di lì a poco, viene posseduto da una oscura presenza: il mostro, armato d'ascia, si rivolge al suo creatore dicendogli di essere uno dei personaggi dei suoi romanzi e prendendolo in giro, reputandolo uno scrittore scadente.
Raggiunto il faro a fatica, Alan viene sopraffatto da una mostruosa entità che si avvicina a lui dicendo: "E' qui!". Sarebbe un peccato mortale continuare a raccontare elementi della trama del gioco, perché Alan Wake Remastered è un'esperienza fortemente veicolata dalla narrativa che lo sostiene, articolata su sei, densissimi, episodi.

Anche la formula di gioco che sorregge Alan Wake Remastered riprende a piene mani dalla versione originale, confezionando un ottimo action in terza persona dalle interessanti tinte horror.
Menzione finale per il rinnovato reparto tecnico che, in questa nuova versione Remastered, riesce a stupire per la sua qualità. Grazie al know-how di Remedy, che si traduce e si sintetizza nella filosofia di sviluppo accennata in precedenza, i giochi di Remedy rappresentano un esempio di videogiochi dal taglio cinematografico di assoluta qualità e, ovviamente, anche Alan Wake Remastered rientra in questa cerchia.



se siete appassionati di giochi action dalle tinte horror, delle atmosfere alla "Twin Peaks", allora Alan Wake Remastered è il gioco che stavate aspettando: un gioco che non invecchia, nemmeno a dieci anni dalla sua prima apparizione

uscite pop "da brividi"

Halloween è appena passato e ci ha portato a parlarvi delle uscite a tema horror che si sono viste in questi ultimi mesi.

La scena horror vive alti e bassi al cinema con annate molto positive e altre meno, dove i botteghini fanno fatica a dare dei bei risultati, ma resta sempre e comunque un grande classico.
Un filone che viene puntualmente rispolverato con produzioni di vario budget quando le idee cominciano a venir meno. Questo senz'altro si rispecchia nelle scelte dell'azienda americana che tanto amiamo, la quale ogni anno inserisce a catalogo decine di uscite dedicate agli amanti del genere.
I pop in questione spaziano dai protagonisti dei film più paurosi a delle versioni zombie di personaggi tradizionali come i Simpsons, i super eroi Marvel o quelli DC.
Non mancano però, tra queste versioni, quelle limitate infatti poche settimane fa sono usciti in commercio i Funko dei Pearl Jam nella versione "non morti".
The Blot è rimasto sbalordito nell'apprendere che i Pearl Jam e il suo Ten Club Fan Club hanno collaborato con Funko per rilasciare una variante Zombie a tema Halloween dell'epico Pop della band! Confezione da 5 figure in vinile!!! Quanto è folle? Ciò che è ancora più folle è che questo Zombie Pearl Jam Pop! 5 Pack viene venduto esclusivamente ai membri del Ten Club (di cui per

fortuna The Blot è membro). Questa esclusiva 10C è limitata a 4.200 set e viene venduta al dettaglio per $ 75 esclusivamente su shop.pearljam.com (1 cofanetto per membro).
Ma non solo, come spesso accade, nella serie Marvel Zombies erano presenti diversi personaggi in limited edition come Black Panther, Hulk, Venom, Magneto, Deadpool e molto altri ancora, con alcuni di questi che hanno già triplicato il loro valore.
Ma se parliamo di valore non possiamo non citare la serie Plants vs Zombies, che magari non farà molta paura, essendo ispirata ad un simpatico videogioco, ma che è diventata introvabile tanto da far schizzare la quotazione a cifre altisonanti per un Pop.
Ma ora smettiamola di parlare di zombie e concentriamoci sui "mostri sacri" della cinematografia horror.
E' molto difficile non trovare la controparte funko di un personaggio di primo piano, pensiamo ai grandi classici come Jason e Freddie Kruger, Michael Myers di Halloween, Leatherface di Non aprite quella porta, Pennywise di IT fino ad arrivare alla più "moderna" Llorona dell'omonima pellicola cinematografica.
E non finisce qui, perché anche le serie tv hanno dato origine a molti pop horror.
Pensiamo a Stranger Things, American Horror Story, Ash vs Evil Dead, The Walking Dead e molte altre ancora.

Possiamo concludere dicendo che gli amanti del genere hanno senz'altro tanto materiale per le loro collezioni, e Funko ogni anno riserva delle nuove sorprese con il loro Funkoween, un evento che solitamente si tiene in maggio, dove vengono svelate le uscite per il periodo più terrificante dell'anno, Halloween.
Non ci resta che attendere i pochi mesi che ci separano alla nuova edizione, per scoprire Funko cosa ha in serbo per il prossimo anno.

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese di settembre

1° THE GOONIES - 1069 SLOTH W/ICE CREAM (SPECIAL EDITION)

2° MARVEL: BLACK LIGHT - 801 DEADPOOL (SPECIAL EDITION)

3° POKEMON - 353 PIKACHU

4° STAR WARS - 157 DARTH VADER SPECIAL EDITION

5° DC COMICS: BLACK LIGHT - 369 BATMAN (SPECIAL EDITION)

6° WWE - 93 REY MYSTERIO

7° DRAGON BALL Z - 948 GOKU W/ KAMEHA-MEHA WAVE

8° BATMAN 80TH - 275 BATMAN (1989)

9° DC COMICS: BLACK LIGHT - 370 JOKER (SPECIAL EDITION)

10° DIA DE LOS DC - 414 JOKER

BLACK FRIDAY

PREZZI SOTTOSOPRA

seguici

Galaxy A52s 5G il più completo della fascia media

la famiglia Samsung Galaxy A, quella che contraddistingue gli smartphone di fascia media del brand coreano, si arricchisce di un nuovo modello

Samsung Galaxy A52s 5G è assolutamente identico nell'aspetto estetico e nelle forme rispetto a Galaxy A52 5G e Galaxy A52 4G. Anche le colorazioni sono pressoché le stesse ovvero nero, azzurro, viola e bianco. Totalmente costruito in plastica ha la peculiarità, rispetto agli agli smartphone concorrenti, della certificazione contro acqua e polvere IP67, ovvero protetto contro la polvere e l'acqua (schizzi e brevi immersioni).
Misura 159,9 x 75,1 x 8,4 mm e ha un peso

di 189 grammi, si può dunque dire che abbia un buon compromesso tra ergonomia e multimedialità.
Punto di forza di tutti e tre i modelli è ovviamente proprio l'aspetto multimediale dove Samsung cercare sempre di dare il massimo e lo fa con un bel ampio display a tecnologia Super Amoled da 6,5 pollici in FHD+ e refresh rate di 120 Hz, offrendo un'altissima fluidità nella scorrevolezza delle animazioni.
Il pannello è di ottima fattura, con una buona taratura dei colori e una luminosità che può arrivare fino a 800 nits, sufficienti per una discreta visibilità anche sotto la diretta luce del sole. Sotto di esso è presente il solito sensore di impronte digitali la cui reattività è inferiore rispetto alla concorrenza.
L'audio è di tipo stereo, offerto dallo speaker principale inferiore e dalla capsula auricolare che riproduce in altoparlante all'occorrenza. Di buona qualità ma la specifica più interessante è la permanenza ancora una volta del foro per il jack audio da 3,5 mm, per chi non vuole rinunciare alle cuffie cablate.

Funzionalità

Dove Samsung punta sempre molto sono le funzionalità e questo Samsung Galaxy A52s 5G non è da meno. Fin dall'acquisto è dotato di Android 11 con Samsung One UI 3.1, senza particolari rinunce rispetto ai fratelli top di gamma. Uno degli aspetti più interessanti è che Samsung ha annunciato che per questi nuovi A52 e A72 sono previsti ben 3 aggiornamenti di Android e 4 anni di patch di sicurezza. Le patch di sicurezza attualmente installate sono quelle di Agosto 2021 (nel momento in cui scriviamo questo articolo ovvero inizio settembre 2021).
Fra le applicazioni pre-installate troviamo la classica suite di Samsung con Smart Switch per importare dati da uno smartphone vecchio, Smart Things per controllare prodotti IOT, Registratore vocale, Archivio per esplorare i file nella memoria, il browser Internet, Samsung Health per monitorare la salute, Galaxy Wearable per associare smartwatch e Bixby ovvero l'assistente vocale di Samsung che risponde pronunciando "Hey Bixby" e fornisce risposte in maniera similare, ma in misura ridotta, a Google Assistant (che ovviamente non manca). Completano il software le app di Google (Maps, Gmail, Drive, etc.) e alcune applicazioni di Microsoft come Outlook, Linkedin, OneDrive e Office Mobile per gestire e modificare documenti.
Essendo dotato di chip NFC è presente anche Samsung Pay per fare pagamenti contactless oppure potete installare Google Pay dal Play Store.
Fra le impostazioni ci sono diverse funzioni interessanti fra cui la possibilità di modificare l'azione eseguita alla pressione del classico tasto Power che di default è impostato per aprire il menu di spegnimento. Grazie a un'impostazione possiamo collegare lo smartphone a Windows per condividere messaggi, notifiche, foto e altro, mentre alla voce "Movimenti e gesti" modificare il comportamento di azioni agevolati che si attivano ad esempio sollevando lo smartphone o guardandolo.
Degno di nota e anche qui presente il Game Launcher che altro non è che un'applicazione che raggruppa i giochi installati dandoci informazioni interessanti riguardo statistiche di gioco, oltre a migliorare il funzionamento dello smar-

tphone per offrire prestazioni superiori a scapito della batteria. Non manca poi infine la funzione "Duplicazione App" che permette di avere più account ad esempio di WhatsApp o Facebook. Pensate, è così ricca da mantenere anche la funzione "Pannello Edge", solitamente presente solo negli smartphone con bordi laterali curvi.
Potrebbe interessarti: confronto tra Samsung One UI, Xiaomi MIUI, Oppo ColorOS e OxygenOS di OnePlus

Prestazioni

Dove Samsung Galaxy A52s 5G si distingue però è nelle prestazioni palesandosi come il diretto concorrente di Xiaomi Mi 11 Lite 5G con cui condivide un processore simile (lo Snapdragon 780G), ovvero il Qualcomm Snapdragon 778G, la naturale evoluzione del 765G e del 750G, quest'ultimo presente sul modello A52 5G, senza s.
Proprio rispetto a quest'ultimo cambiano le prestazioni, più elevate sia in termini di potenza di calcolo che di GPU, e il processo produttivo a 6 nm in grado di offrire maggior efficienza, almeno sulla carta. Nella pratica questo si traduce in minor presenza di lag e maggior risposta, seppur l'interfaccia grafica Samsung resti un po' onerosa per cui qualche saltuario tentennamento si paleserà comunque.
Qualche dato empirico di confronto è sicuramente più esplicativo: con Geekbench il punteggio che si riesce a raggiungere è di 735 in single-core e 2520 in multi-core, circa un +30% in più rispetto ad A52 5G e +40% rispetto ad A52 4G. Anche nel stress test per 15 minuti il nuovo Snapdragon 778G non batte ciglio e non presenta problemi di surriscaldamento.
Si tratta dunque del modello da preferire per svariati motivi: sia se volete quel upgrade prestazionale più, sia se pensate di tenerlo in tasca per diversi anni in quanto con molta probabilità, questo processore sarà destinato ad essere il più diffuso nel corso del prossimo anno.
A livello di memoria poi è dotato di 6GB di RAM e di 128 GB di memoria interna (espandibile tramite MicroSD rinunciando al secondo slot NanoSIM). Supporta poi WiFi dual band e Bluetooth 5.2 (mentre A52 5G e A52 4G hanno Bluetooth 5.0).

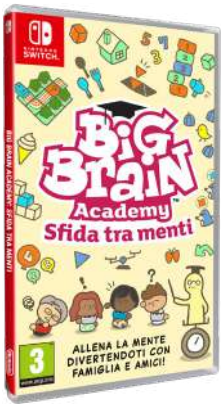
Fotocamera

Il comparto fotografico è tecnicamente lo stesso con la fotocamera anteriore da 32 megapixel (f/2.2 e 0,8um), e 4 sensori fotografici sul retro rispettivamente da
64 MP, f/1.8, 26mm (wide), 1/1.7", 0.8um, PDAF, OIS;
12 MP, f/2.2, 123° (ultrawide), 1.12um;
5 MP, f/2.4, (macro);
5 MP, f/2.4, (depth).
Riguardo la qualità ci sono delle minime differenze in positivo nell'elaborazione delle foto rispetto ai due fratelli, merito del rinnovato processore d'immagine che viaggia insieme al processore, tuttavia niente di così marcato.
Come al solito sulla fascia media chi soffre maggiormente è la fotocamera ultra-grandangolare che in alcune occasioni non riesce a compensare adeguatamente i forti contrasti di luce, ma quando l'HDR interviene i risultati sono decisamente apprezzabili. Grazie all'elevato angolo di campo permette di includere nella fotografia più soggetti anche se ravvicinati. Più interessante ovviamente è la fotocamera principale che realizza dei buoni scatti in tutte le condizioni di luce, ovviamente in relazione alla fascia di prezzo, questo grazie alla solita buona elaborazione software e all'HDR.
In ambito video è presente la stabilizzazione ottica sul sensore principale ma all'occorrenza si può attivare la stabilizzazione digitale che tuttavia effettua un crop importante sull'immagine. Si può registrare in Full HD a 30 fps o 60 fps o 4K a 30 fps, (differenza rispetto a A52 4G, 60fps) e a tutte le risoluzioni (ad eccezione dei 60 fps) è possibile passare da un sensore all'altro durante la registrazione.

Batteria & Autonomia

La batteria di Samsung Galaxy A52 5G è da 4500 mAh e supporta la ricarica rapida a 25 W, qui il risultato è leggermente inferiore rispetto ai fratelli in quanto si raggiungono tra le 4 ore e mezza e le 5 ore di display acceso, circa 1 ora in meno dunque dovuto probabilmente alle prestazioni superiori.

3 dicembre



Big Brain Academy: Sfida tra menti

Durante le festività natalizie avrai la possibilità di metterti alla prova giocando con un nuovo divertente party game multiplayer adatto a tutti!

Affidati all'ingegno e metti in gioco la tua mente con quella degli altri concorrenti in una serie di divertenti attività che metteranno alla prova le capacità intellettuali e i riflessi di tutta la famiglia.
Con il Prof. Bilancini (la tua illustre guida nel gioco) sempre disponibile a offrire suggerimenti e la possibilità per ogni giocatore di impostare il proprio grado di difficoltà, persone di tutte le età e livelli di abilità possono competere l'uno contro l'altro per testare la memoria, la capacità di analisi, la percezione e altro ancora.
Oltre a divertirsi in multiplayer, Big Brain Academy: Sfida tra menti include anche opzioni per giocatore singolo in modalità Individuale, perfette per esercizi quotidiani che aiutano a perfezionare e migliorare il Punteggio Cervellone.
Queste attività sono un modo divertente per iniziare bene la giornata o per rilassarsi la sera.
E grazie alla natura anche portatile di Nintendo Switch, puoi metterti alla prova sempre e ovunque!
Il gameplay principale di Big Brain Academy: Sfida tra menti consiste in una serie di vari rompicapo suddivisi in cinque categorie: Intuito, Memoria, Analisi, Algebra e Percezione.
Il gioco propone un vasto assortimento di attività ed esercizi che metteranno alla prova il cervello in diversi modi e che possono essere effettuati da soli, con un massimo di altri tre giocatori in locale o anche contro menti di tutto il mondo, attraverso Internet.
Diverse modalità di gioco:
Party
Fino a quattro giocatori possono competere "mente contro mente" per guadagnare più punti completando rapidamente le attività.
Regolando la difficoltà dalla più facile (per bambini) alla più difficile (Super élite), gli esercizi cambieranno.
E ogni giocatore può impostare il proprio livello di difficoltà per bilanciare il terreno di gioco, così i bambini possono persino competere contro i loro genitori senza paura di restare indietro!
Stretching mentale
Non uscire vittoriosi da un'intensa battaglia cerebrale multiplayer non è la fine della tua storia sinaptica!
Nella modalità Stretching mentale, infatti, i giocatori possono ripetere più volte le attività preferite per guadagnare punteggi e medaglie.
Questo è un ottimo modo per migliorare le abilità, e avere maggiori possibilità di emergere la prossima volta che si gareggia con amici o familiari!
Esame
In questa modalità, i giocatori vengono messi alla prova in una serie di cinque attività.
Alla fine, il Prof. Bilancini presenta il Punteggio Cervellone. Punta al punteggio più alto e potresti migliorare le tue possibilità nella prossima sfida tra menti!
Test regolari faranno guadagnare monete di gioco, che possono essere utilizzate per sbloccare i costumi per il proprio avatar.
Mettere alla prova il cervello è sempre più divertente vestiti da adorabile gattino!
Sfida fantasma
Puoi persino sfidare i dati di gioco – i Fantasmi – della tua famiglia, o connetterti online per combattere i Fantasmi dei tuoi amici o di giocatori casuali di tutto il mondo in modalità Sfida fantasma. Migliora la tua posizione in classifica per mostrare le tue abilità a perso
ne di tutto il lobo... ehm... globo!

NINTENDO SWITCH

Pokémon™ Diamante Lucente

Pokémon™ Perla Splendente

DATA DI USCITA: 19/11/2021

Software singolo

Edizione Duplice

PREORDINA ORA

Per te 7 Poké Ball*

*2 per tipo

Xbox Series X
Xbox One

SMART DELIVERY

SERIES X

HALO INFINITE

IN ARRIVO L'8 DICEMBRE

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE I BONUS EXTRA*

16
www.pegi.info

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari
* offerta valida solo per le prenotazioni , salvo esaurimento scorte promozionali

343 INDUSTRIES

Microsoft Studios